

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Sebuah penelitian akan dapat dikatakan sebuah pengembangan apabila di dalamnya terdapat pembahasan mengenai konsep maupun teori-teori yang akan menjadi landasan teoritis dalam penelitian. Maka dari itu, peneliti membahas konsep dan teori-teori untuk penelitian dan pengembangannya yang berjudul “ *Pengembangan media Patungbar (Papan gantung gambar) Untuk Anak Tunagrahita Pada Pembelajaran SBDP Materi Seni Rupa Mozaik Kelas III Sekolah Dasar*” di bab ini.

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar

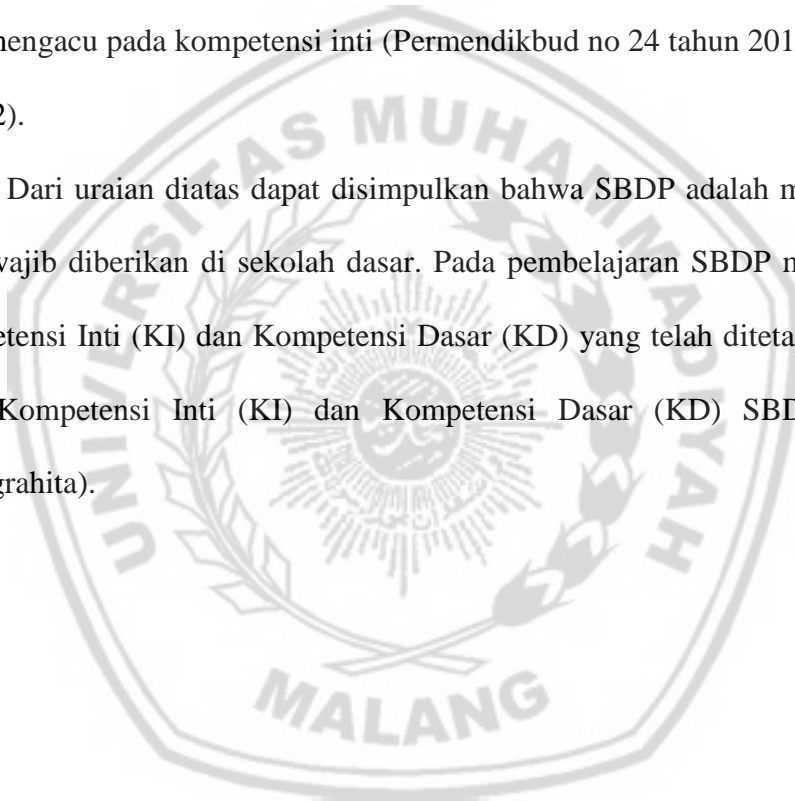
Pembelajaran dalam arti sempit merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Arifin, 2015: 10). Menurut Haryono (2015: 3) Hakikat dari pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dengan adanya perubahan perilaku ke arah yang positif tersebut dapat disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat ilmu pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Darmadi, 2017: 1). Maka dari itu pembelajaran SBDP merupakan proses belajar siswa untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap terhadap seni dan budaya yang ada.

Pendidikan seni disekolah dasar biasa disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya atau SBDP. Maka pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini memuat seni rupa, seni kerajinan, seni tari, seni teater, serta seni musik. Pembelajaran SBDP

merupakan pembelajaran yang wajib diberikan di sekolah dasar. Pokok bahasan dalam pembelajaran SBDP dapat ditemukan di dalam Kompetensi Inti atau (KI) dan Kompetensi Dasar atau (KD) SBDP yang sudah ditetapkan.

Kompetensi Inti merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang siswa pada tingkat kelas. Kompetensi dasar yaitu kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai siswa untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing suatu pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti (Permendikbud no 24 tahun 2016 pasal 2 ayat 1 dan 2).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa SBDP adalah mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah dasar. Pada pembelajaran SBDP mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan. Berikut tabel Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) SBDP Kelas III (Tunagrahita).



Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas III (Tunagrahita)

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah dan disekolah	4. menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang meminta kan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia
3.1 Mengenal mozaik	4.1 Membuat gambar mozaik
3.2 Mengenal cetak tinggi	4.2 Membuat karya seni cetak tinggi
3.3 Mengenal lagu bertanda birama 4	4.3 Menyanyikan lagu bertanda birama
3.4 memahami gerak sehari-hari dengan memperhatikan tempo	4.4 memperagakan gerak sehari-hari dengan memperhatikan tempo
3.5 mengenal pengelolaan sederhana dari bahan buah	4.5 membuat olahan sederhana dari bahan buah

Pada penelitian ini peneliti mengambil materi yaitu seni rupa mozaik. Peneliti memilih Kompetensi Dasar yang terdapat pada pembelajaran SBDP yaitu KD 3.1. Mengenal mozaik dan KD. 4.1 Membuat gambar mozaik.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Begitu banyak para ahli yang mengkaji tentang apa itu media. Namun secara harfiah media berasal dari bahasa latin yaitu “*medium*” yang berarti

pengantar atau perantara (kustiawan, 2016:5). Tidak jauh beda arti media dari bahasa latin dalam bahasa arab media dapat berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Haryono, 2014:47).

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat seseorang (Jihad & Suyanto, 2013). Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan beberapa definisi media yang sudah tertulis diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan/mengirimkan informasi atau pesan dari sumber kepada penerima sehingga penerima mendapat pengetahuan baru.

b. Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur informasi dari sumber informasi (guru) ke penerima informasi (siswa) (Daryanto, 2014:362). Media pembelajaran adalah berbagai alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran (Haryono, 2014:47).

Media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap (Latif dkk, 2016:152).

Sedangkan menurut Arsyad, (2014:3) media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap,

memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Oleh karena itu, Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat atau bahan yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada siswa.

1) Fugsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dan menentukan kesuksesan kegiatan pembelajaran (Kustiawan, 2016:7). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2014:19).

Kegunaan media dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa (Sumar & Razak, 2016). Dengan adanya media pembelajaran maka materi pembelajaran yang awalnya abstrak menurut siswa dapat menjadi sesuatu yang nyata atau *real* sehingga materi mudah dicerna oleh siswa (Haryono, 2014:48). Secara psikologis bahwa siswa yang duduk di sekolah dasar memiliki karakteristik berpikir konkrit atau bersifat fakta dan belum mampu berfikir abstrak maka dengan itu media pembelajaran terlihat manfaatnya dalam proses pembelajaran (Sumar & Razak, 2016).

Menurut Budyartati, (2015:60) manfaat media pembelajaran yaitu: (a) Penyampaian materi dapat diseragamkan; (b) Proses intruksional lebih menarik; (c) Poses pembelajaran lebih interaktif; (d) Jumlah waktu pembelajaran dapat dikurangi; (e) Kualitas belajar dapat ditingkatkan; (f) Proses belajar dapat terjadi

kapan dan dimana saja; (g) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses dan bahasn ajar; (h) Peran pembelajar dapat berubah ke arah positif dan produktif.

Media pembelajaran selain memiliki manfaat juga memiliki beberapa fungsi. Secara garis besar media pembelajaran memiliki 2 fungsi yaitu fungsi umum dan fungsi khusus. penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

(a) Fungsi Umum

Media sebagai pembawa pesan (Materi) dari sumber pesan (Guru) ke penerima pesan (Siswa) dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kustiawan, 2016:6). Media merupakan pembawa pesan dari sumber ke penerima, sehingga dalam menciptakan suatu media pembelajaran maka media pembelajaran tersebut harus dapat dijadikan sebagai perantara pesan.

(b) Fungsi Khusus

Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa seperti ketersediaan buku, kesempatan berwisata dan faktor lainnya (Haryono, 2014:49). Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media tersebut melibatkan siswa baik dalam benak ataupun mental ataupun bentuk aktivitas yang nyata sehingga terjadi pembelajaran (Arsyad, 2014:25). Dari pengalaman dan aktivitas tersebut siswa dapat memperoleh gambaran jelas tentang benda yang yang sulit diamati, adanya keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar dan konkret, dan membangkitkan minat baru dan motivasi untuk belajar (Haryono, 2014:48). Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, menghindari terjadinya verbalisme

dan salah tafsir serta untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran (Kustiawan, 2016:9).

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat disimpulkan manfaat dan fungsi media pembelajaran ialah sebagai pembawa informasi (materi) dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran yang efektif, aktif, dan menghasilkan kesamaan pengalaman belajar siswa serta menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa sehingga materi dapat dicerna dengan baik oleh siswa.

2) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis , menurut klasifikasinya sebagai berikut :

Jenis-jenis media yang sering digunakan di Indonesia menurut Latif dkk, (2016: 152) yaitu, (a) Media *visual*/ media *grafis* merupakan media yang hanya dapat dilihat. Terdiri atas *projected visual* yaitu media yang dapat diproyeksikan dan *non-projected visual* yaitu media yang tidak dapat diproyeksikan. Media *grafis* menyalurkan pesan menyangkut dengan indra penglihatan. Pesan yang tertuang berbentuk simbol – simbol komunikasi visual. Contoh media tersebut yaitu gambar, grafik, papan buletin, poster, kartun dan lain n-lain. (b) Media *audio* yaitu media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Contoh media *audio* yaitu radio, alat perekam, laboratorium bahasa dan piringan hitam. (c) Media *Proyeksi dia* (*audio- visual*) adalah media yang mempunyai persamaan dengan media *grafis* dalam menyajikan rangsangan visual yang membedakan adalah *media audiu-visual* disertai dengan suara atau rekaman audio. Sehingga indra yang digunakan adalah

indra pendengaran dan indra penglihatan. Contoh media ini adalah film, televisi, video, permainan (*game*), dan lain-lain.

Jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan rancangannya ada 2 yaitu media sederhana (langsung dapat dimanfaatkan yang ada di lingkungan) dan media yang kompleks atau canggih (Haryono, 2014: 51). (a) Media yang dirancang (*by design*) yaitu media belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. (b) Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media belajar yang didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran terbagi menjadi empat kelompok yakni, media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2014: 85).

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk atau ciri fisik yaitu, media dua dimensi, media tiga dimensi, media pandang diam, dan media pandang gerak (Haryono, 2014:52). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media tiga dimensi.

Berdasarkan pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa ada berbagai jenis media dari yang sederhana sehingga guru atau pengajar dapat mendesain sendiri dengan menggunakan bahan dan biaya yang ringan berdasarkan materi yang akan digunakan hingga media dalam bentuk yang kompleks atau canggih. Dari beberapa jenis media dan beberapa fungsi dan manfaat media maka peneliti

menyimpulkan bahwa ketepatan dalam pemilihan jenis media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa, lingkungan, serta kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

3) Desain Media Patungbar (Papan gantung gambar)

Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad, (2014:68) yaitu harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, praktis, luwes, bertahan, guru terampil dan mutu teknis yang jelas.

Berdasarkan uraian kriteria pemilihan media pembelajaran tersebut peneliti mendesain media yang bernama *Patungbar* kepanjangan dari “*Papan gantung gambar*” Media *Patungbar* akan membahas tentang seni rupa mozaik. Selain itu Media *Patungbar* di desain agar siswa tunagrahita dapat memahami materi seni rupa mozaik dan dapat menggambar atau membuat seni rupa mozaik serta pembelajaran yang menyenangkan. Media ini terbuat dari bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan disekitar serta awet dan tidak mudah rusak.

4) Cara Membuat Media Papan Gantung Gambar

Sebelum menggunakan media Papan gantung gambar (Patungbar) akan lebih baik jika kita mengetahui cara pembuatan media Papan gantung gambar ini.

(a) Langkah pertama siapkan alat dan bahan

- (1) Alat : Pemotong kayu/gergaji, gunting, penggaris, lem kayu baut atau paku, amplas dan palu.
- (2) Bahan : triplek, kaca, kertas atau kain banner, kayu berukuran 40 x 50cm dengan tebal kayu 2 cm. Papan dari triplek berukuran 34 x 34 cm,, kain

flanel warna warni, kaertas lipat, daun-daun kering, biji-bijian, cangkang telur dan lain sebagainya.

(b) Membuat Papan gantung

- (1) Potong kayu berukuran 50 cm sebanyak 4 potongan, dan kayu berukuran 40 cm sebanyak 4 potongan, serta kayu berukuran 10 cm sebanyak 6 potong.
- (2) Potong papan triplek dengan ukuran sesuai dengan ukuran layar.
- (3) Susunlah potongan-potongan kayu tersebut menjadi bentuk balok kemudian paku sisinya agar tidak lepas.
- (4) Buatlah lubang disamping papan kotak yaitu pada ujung atas dan bawah sebagai alat untuk memutar media gambar.
- (5) Masukkan batang kayu pada lubang disamping papan media yang telah dibuat sebagai alat untuk meletakkan isi atau gambar dan sebagai alat pemutar media.
- (6) Letakkan gambar atau isi media dengan digulungkan pada batang kayu yang ada di dalam media tersebut.
- (7) Buatlah lubang memanjang dengan ukuran 34cm pada sisi media sebagai tempat untuk meletakkan papan puzzle.
- (8) Buat lubang di bagian belakang media dengan ukuran 50 x 10 cm sebagai tempat untuk memasukkan kepingan puzzle.
- (9) Pasangkan kaca pada bagian depan papan agar media tidak mudah rusak.
- (10) Pasangkan papan tripek pada bagian belakang media sebagai penutup.
- (11) Buatlah pengait pada bagian belakang media sebagai alat untuk membuka dan menutup serta untuk memasang gambar ketika ingin diganti.

(c) Membuat papan puzzle

- 1) Potong kayu berukuran 34 x 34 cm sebanyak 4 potongan.
- 2) Susun potongan kayu tersebut menjadi bentuk persegi.
- 3) Pasangkan papan triplek pada bagian belakang.
- 4) Pasang kain pada bagian dalam papan tersebut.
- 5) Paku sisi papan tersebut agar tidak lepas.

(d) Membuat puzzle mozaik

- 1) Buatlahh sketsa gambar pada kertas berukuran 34 x 34cm.
- 2) Tempelkan sketsa gambar tersebut pada papan triplek berukuran sama dengan menggunakan lem.
- 3) Buaatlah kepingan-kepingan dari kain flanel, kertas origami dan lain sebagainya dengan cara dipotong kecil.
- 4) Tempelkan potongan tersebut pada sketsa gambar yang telah dibuat.
- 5) Buatlah bentuk puzzle dengan menggunakan pensil pada bagian belakang gambar mozaik
- 6) Potong gambar mozaik tersebut sesuai dengan bentuknya.

5) Tujuan dan manfaat media pembelajaran papan gantung gambar

Penulis membuat media Papan gantung gambar ini tentunya memiliki tujuan. Tujuan pembuatan media Papan gantung gambar ini adalah :

1. Memudahkan siswa dalam memahami materi.
2. Mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Memusatkan perhatian siswa.

4. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
5. Mempermudah siswa tunagrahita dalam membuat karya seni rupa mozaik.

3. Tunagrahita

Tunagrahita sering disebut juga dengan istilah lemah ingatan, lemah mental, keterbelakangan mental dan sebagainya. Menurut Sumantri (2007:103) bahwa tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata. Dalam kepustakaan bahasa asing digunakan istilah-istilah *mental retardation*, *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defective*, dan lain-lain. Faktor penyebab tunagrahita ialah antara lain karena faktor keturunan, gangguan metabolisme dan gizi, infeksi dan keracunan serta masalah pada kelahiran.

Tunagrahita atau retardasi mental adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental dan intelektual dibawah rata-rata, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya. Tunagrahita ialah istilah yang digunakan untuk menyebut dengan kemampuan intelektual dibawah rata-rata (Garinda,2015:7). Tunagrahita memiliki ciri-ciri fisik yang tidak seimbang, misalnya kepala terlalu besar atau kecil, tidak bisa mengurus diri sendiri sesuai dengan usianya, perhatiannya yang kurang terhadap lingkungan, dan koordinasi gerak kurang atau gerakan sering tidak terkendali. Seseorang bisa dikatakan sebagai tunagrahita apabila memiliki 3 indikator yaitu : (1)Keterhambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata,(2) ketidakmampuan dalam perilaku sosial atau adaptif, dan (3) hambatan perilaku sosial atau adaptif pada usia perkembangan yaitu sampai dengan usia 18 tahun.

Tingkat kecerdasan dapat diukur melalui tes intelegensi yang hasilnya disebut IQ (Intelligence Quotion). Tingkat jecerdasan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Tunagrahita ringan memiliki IQ 70-55
- b. Tunagrahita sedang memiliki IQ 55-40
- c. Tunagrahita berat memiliki IQ 40-25
- d. Tunagrahita berat sekali kurang dari 25

Tunagrahita atau keterbelakangan mental merupakan kondisi dimana perkembangan kecerdasannya mengalami hambatan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal Somantri (2007). Menurut Delpi (2006:2) bahwa anak tunagrahita merupakan anak yang dengan hendaya perkembangan kemampuan, memiliki problematika belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, emosi, sosial dan fisik.

Sedangkan menurut Kauffman dan Hallah (dalam Sumantri, 2007:84) menyatakan bahwa “keterbelakangan mental menunjukkan fungsi intelektual dibawah rata-rata secara jelas dengan disertai ketidakmampuan dalam penyesuaian perilaku dan terjadi pada masa perkembangan”. Keterbelakangan mental yang hanya sedikit saja tidak termasuk tunagrahita, seseorang dikatakan tunagrahita bukanlah dilihat dari IQ-nya saja tetapi perlu dilihat sampai sejauh mana anak itu dapat menyesuaikan perilaku atau penyesuaian diri pada masa perkembangan, maksudnya jika ketunagrahitaan ini terjadi setelah usia dewasa maka ia tidak tergolong tunagrahita.

Klasifikasi anak tunagrahita dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang. Sumantri (2007:106) mengklasifikasikan anak tunagrahita sebagai berikut:

a. Tunagrahita Ringan

Tunagrahita ringan disebut juga dengan *moron* atau *debil*, memiliki IQ antara 68-52, sedangkan menurut skala Weischker (WISC) IQ antara 55-59%.

b. Tunagrahita sedang

Tunagrahita sedang disebut juga *imbesil*. Memiliki IQ 51-36%. Berdasarkan skala binet. Sedangkan menurut skala Weischker (WISC) memiliki IQ 54-40%. Anak ini bisa mencapai perkembangan MA sampai kurang lebih 7 tahun, dapat mengurus dirinya sendiri, melindungi dirinya sendiri dari bahaya seperti kebakaran, berjalan di jalan raya, berlindung dari hujan dan lain sebagainya.

c. Tunagrahita Berat

Tunagrahita berat disebut juga idiot, dibedakan menjadi dua yaitu tunagrahita berat dan sangat berat. Menurut Binet tunagrahita berat (*severe*) memiliki IQ antara 32-20% dan menurut WISC, antara 39-25%. Tunagrahita sangat berat memiliki IQ dibawah 9%. Menurut Binet dan WISC, IQ dibawah 24%. Kemampuan mental atau MA maksimal yang dapat diukur kurang dari 3 tahun. Anak tunagrahita berat memerlukan bantuan secara total dalam berpakaian, mandi, makan dan lain-lain. Bahkan mereka memerlukan bantuan dan perlindungan diri sepanjang hidupnya. Ahli lain yaitu Efendi (2008:90) mengungkapkan bahwa klasifikasi anak tunagrahita adalah sebagai berikut :

- 1) Anak tunagrahita mampu didik (*Debil*)

Anak tunagrahita mampu didik (debil) adalah anak yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal.

2) Anak tunagrahita mampu latih (*imbecil*)

Anak tunagrahita mampu latih (*imbecil*) adalah anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan sedemikian rendahnya sehingga tidak mungkin untuk mengikuti program yang diperuntukkan bagi anak tunagrahita mampu didik.

3) Anak tunagrahita mampu rawat (*idiot*)

Anak tunagrahita mampu rawat atau idiot adalah anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan sangat rendah sehingga ia tidak mampu mengurus diri sendiri atau sosialisasi. Untuk mengurus diri sendiri sangat membutuhkan bantuan orang lain. Dengan kata lain, anak tunagrahita mampu rawat adalah anak tunagrahita yang membutuhkan perawatan sepenuhnya sepanjang hidupnya, karena ia tidak mampu terus hidup tanpa bantuan orang lain (*totally dependent*).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kemampuan intelektual dibawah rata-rata, sehingga mereka tidak bisa menyelesaikan tugas-tugasnya seperti anak normal pada umumnya. Mereka memiliki hambatan dalam perilaku sosial atau adaptif dan gangguan emosinya tidak bisa terkontrol, sehingga anak tunagrahita tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tunagrahita diklasifikasikan menjadi 3 golongan yaitu tunagrhit ringan, sedang dan berat.

4. Seni Rupa Mozaik

a. Seni Rupa Mozaik

Seni rupa mozaik yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan dan disusun dengan menempelkan pada bidang datar dengan cara ditempelkan menggunakan lem atau perekat. Kepingan-kepingan benda yang bisa digunakan sebagai mozaik seperti kepingan keramik, kaca, potongan kertas, potongan kayu, daun dan lain sebagainya. Tetapi jika ingin membuat kayu potongan gambar hanya menggunakan satu jenis potongan material atau benda saja.

Seni rupa mozaik merupakan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan bahan dari kepingan-kepingan yang dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah dibentuk potongan kemudian disusun dengan cara menempelkannya pada pola gambar. Cara membuat seni rupa mozaik yaitu dengan cara menempelkan kepingan-kepingan keramik, potongan kaca, daun, kertas dan sebagainya pada suatu gambar dengan menggunakan lem. Berbagai macam bahan yang dapat digunakan untuk membuat mozaik, yakni potongan-potongan kertas, potongan kain, biji-bijian, daun kering, potongan kayu, potongan tripleks yang kecil-kecil, biji korek api dan lain sebagainya (Hajar Permadi dan Evan Sukardi, 2008: 57).

Soemardji (1992: 207) berpendapat bahwa “ mozaik adalah elemen-elemen yang disusun dan direkatkan diatas sebuah permukaan bidang”. Elemen-elemen mozaik seperti benda padat dalam bentuk lempengan-lempengan, kubus-kubus

kecil, potongan-potongan, kepingan-kepingan, atau bentuk lainnya. Ukuran lemen-elemen mozaik pada dasarnya hampir sama namun bentuk potongannya dapat bervariasi. Mozaik merupakan sebuah karya seni yang terbuat dari elemen-elemen yang tersusun sedemikian rupa sehingga membentuk gambar atau desain. Sedangkan menurut Sumanto (2005:87) mengungkapkan bahwa “ mozaik adalah suatu cara membuat kreasi gambar, lukisan, hiasan yang dilakukan dengan cara menempelkan potongan-potongan bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil”.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai seni rupa mozaik diatas dapat disimpulkan bahwa seni mozaik adalah suatu karya seni yang cara pembuatannya dilakukan dengan cara menempelkan potongan-potongan benda pada bidang yang bergambar atau belum bergambar dan potongan-potongan tersebut sudah berbentuk yang dapat menjadi suatu hiasan.

b. Bahan Untuk Membuat Mozaik

Beragam bahan yang dapat digunakan dalam membuat mozaik, yaitu potongan kertas, potongan kain, biji-bijian, daun kering, potongan kayu, potongan triplek yang kecil-kecil, biji korek api dan lain sebagainya (Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, 2008:5).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi suatu benda yang berkreasi. Poerwadarminto (1993: 56) mengatakan bahwa “bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang lain. Dengan maksud bahwa barang yang dibuat sesuatu yang lain menjadi lebih indah dan bermakna. Dalam pembuatan mozaik bahan-bahan yang dapat

digunakan yaitu seperti potongan-potongan kertas, potongan kain, potongan kayu kecil, potongan tripleks, cangkang telur, daun kering dan lain sebagainya.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bahan yaitu barang yang akan digunakan untuk membuat suatu benda lain agar menjadi lebih indah, dalam pembuatan mozaik bahan-bahan yang digunakan yaitu seperti potongan-potongan kecil seperti kertas, kayu, tripleks, cangkang telur dan lain sebagainya

c. Teknik dan Langkah-langkah Membuat Mozaik

Mozaik untuk anak-anak memiliki teknik tertentu dalam proses pembuatannya. Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2008: 5) menjelaskan bahwa teknik mozaik anak yang berbentuk dua atau tiga dimensi ialah sebagai berikut : potong-potong kertas atau bahan lain ditempel dengan menggunakan lem pada pola atau bidang gambar yang telah disediakan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat karya seni rupa mozaik, antara lain sebagai berikut:

- 1) Gambar pola atau sketsa pada kertas dengan menggunakan pensil
- 2) Gambar pola seperti buah-buahan, tumbuhan, hewan, kartun dan lain sebagainya
- 3) Olesi kertas yang sudah digambar dengan menggunakan lem
- 4) Tempelkan bahan-bahan yang telah disediakan seperti kepingan-kepingan keramik, potongan-potongan kertas, daun kering, cangkang telur dan lain sebagainya pada kertas yang sudah diberi atau diolesi lem
- 5) Susunlah potongan-potongan bahan tersebut sesuai dengan bentuk gambarnya.

- 6) Biarkan sampai potongan-potongan tersebut menempel dan kering
- 7) Setelah tempelan tersebut mengering, jadilah seni rupa atau gambar mozaik

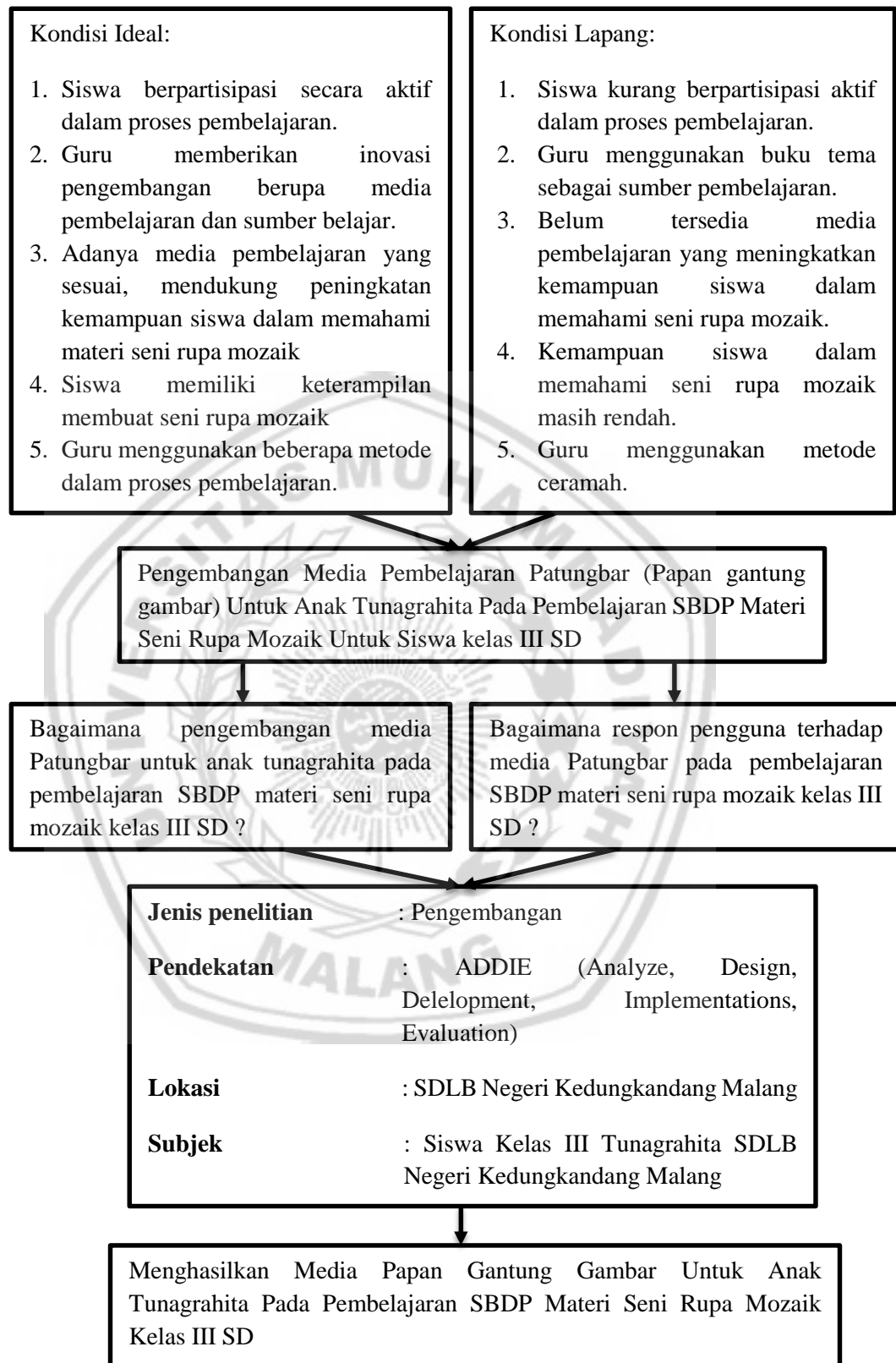
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian penelitian serupa dengan hasil yang relevan. Hal ini dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan atau memeprebaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Penelitian yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Saecun pada tahun 2009 dengan judul Penggunaan media Gambar Seni Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas III SDN No.1 Panca Mukti , penelitian yang dilakukan oleh Dwi Sulistyorini dengan judul Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SDN Sawojajar V Kota Malang serta Betari Indra Devi pada tahun 2014 dengan judul Mozaik Sebagai Media Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 SDLB Negeri 2 Yogyakarta. Perbedaan dan persamaan antara penelitian relevan dengan penelitian saat ini akan dijelaskan pada tabel 2.2 sebagai berikut :

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Saecun 2009	Penggunaan Media Gambar Seni Dalam Meningkatkan Ketermpilan Menulis Siswa Kelas III SDN NO.1 Panca Mukti	a. Menggunakan media gambar dalam pembelajaran	a. Mata pelajaran bahasa Indonesia b. Meningkatkan keterampilan menulis c. Jenis penelitian yang digunakan PTK
Dwi Sulistyorini	Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SDN Sawojajar V	a. Menggunakan media gambar dalam pembelajaran	a. Mata pelajaran bahasa Indonesia b. Meningkatkan keterampilan menulis c. Jenis penelitian yang digunakan PTK
Betari Indra Devi 2014	Mozaik Sebagai Media Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tuangrahita Ringan Kelas I SDLB Negeri 2 Yogyakarta	a. Subjek tunagrahita b. Media menggunakan gambar mozaik c. mata pelajaran SBDP atau Seni budaya	a. Meningkatkan kemampuan motorik halus b. Jenis penelitian yang digunakan kuantitatif

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir